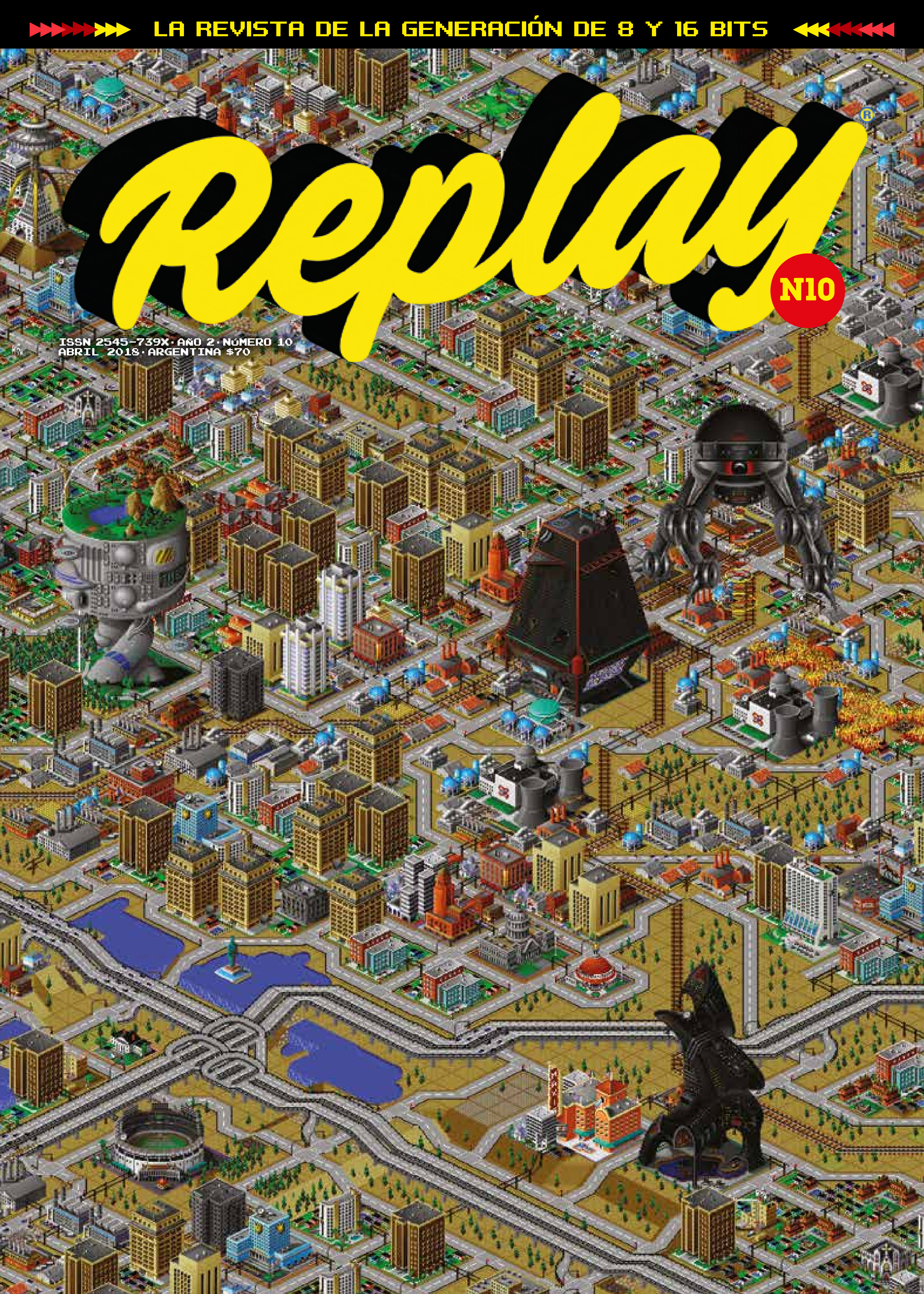

LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS
Replay
N10
ISSN 2545-739X · AÑO 2 · NÚMERO 10
ABRIL 2018 · ARGENTINA $70



IMITATION OF LIFE



Hay cosas que no se olvidan. El primer beso, el primer gol en el potrero, y así la lista podría seguir. ¿Y qué pasa con nuestro primer contacto con este maravilloso mundo de los videojuegos? En mi caso, es imposible olvidarlo.

Yo tenía 6 años y había ido a la casa de mi compañerito Oscar a hacer la tarea. Cuando estábamos terminando y le dábamos nuestro último sorbo a la chocolatada, Oscar me preguntó: "¿Querés jugar al Family?". Con absoluto desconocimiento respondí: "¿Y eso qué es?". Entiendan que hasta ese momento mi contacto con los videojuegos era totalmente nulo. No tenía ninguna consola y a la costa no fui hasta los 8 años, así que tampoco sabía qué eran los arcades. Fuimos al living y ahí estaba la Family. Oscar encendió la tele, prendió la consola y se puso a jugar al *Goal!!* Yo no daba crédito a lo que veían mis ojos, y creo que fue el primer momento de éxtasis que tuve en mi temprana edad. Oscar terminó su partido y me dijo: "Dale, probá vos". Y aquí llegamos al quid de por qué mi primera vez con un videojuego se volvió inolvidable...

Lo primero que pensé fue que tenía que elegir a un equipo fuerte y enfrentar a un rival fácil, para así tener más chances de ganar. Elegí a Italia contra Venezuela. "¡Listo, es una papa!", pensé ingenuamente. El partido arrancó, pero bastaron unos segundos para darme cuenta de que en este juego de fútbol, vaya ironía, no cazaba un ídem. "¡Apretá A, y ahora B!", gritaba Oscar, aunque yo no daba pie con bola. Pero al final llegaron los goles... de Venezuela, claro. El primero, el segundo, el tercero... ¿Resultado final? Perdí 22 a 0.

Creo que ahora entienden por qué recuerdo mi primera vez con un videojuego. Una hermosa historia que comenzó hace 25 años de la manera más (in)olvidable: manqueando como un campeón.

DE CHIQUILÍN. Te miraba de afuera...

Christian






¡Suscribite a la revista y automáticamente participás todos los números en el sorteo de una taza de Mighty Moustache Robot y un portarrevistas de Dark Box! * El ganador del mes de abril es *Ariel Bosi*. ¡Felicitaciones!

* Atención: no se realizan envíos de los premios, salvo para los ganadores cuya dirección de entrega esté a más de 300 kilómetros de la Ciudad de Buenos Aires.
Los premios deberán ser retirados por los ganadores exclusivamente en donde indiquen MIGHTY MOUSTACHE ROBOT y DARK BOX, en día y horario acordados. Los gastos de traslado correrán por cuenta de los ganadores.

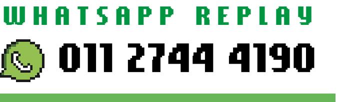






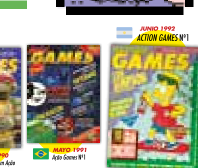
revistareplay.com.ar
ESTA HOSTEADO CON
ampmhosting.com.ar
> Hosting web
> Soporte técnico PC
> Venta de hard
ampm-soluciones.com.ar





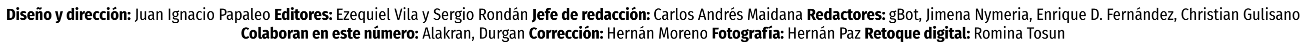
PUNTOS DE VENTA Y RETIRO
revistareplay.com.ar/comprar

FE DE ERRATAS: en el número pasado, en la nota al director de *ACTION GAMES*, en la página 34, donde están las primeras revistas Açao Games y el Nº1 de la versión argentina no se imprimieron los nombres por un problema con la tipografía. Donde aparece el símbolo ▯, debería decir: "*A semana em Açao Especial Games Nº1*", "*Açao Games Nº1*" y "*Action Games Nº1*".





Año 2 · Nº10
Abril 2018


Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editores:** Ezequiel Vila y Sergio Rondán **Jefe de redacción:** Carlos Andrés Maidana **Redactores:** gBot, Jimena Nymeria, Enrique D. Fernández, Christian Gulisano
Colaboran en este número: Alakran, Durgan **Corrección:** Hernán Moreno **Fotografía:** Hernán Paz **Retoque digital:** Romina Tosun

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de abril de 2018.











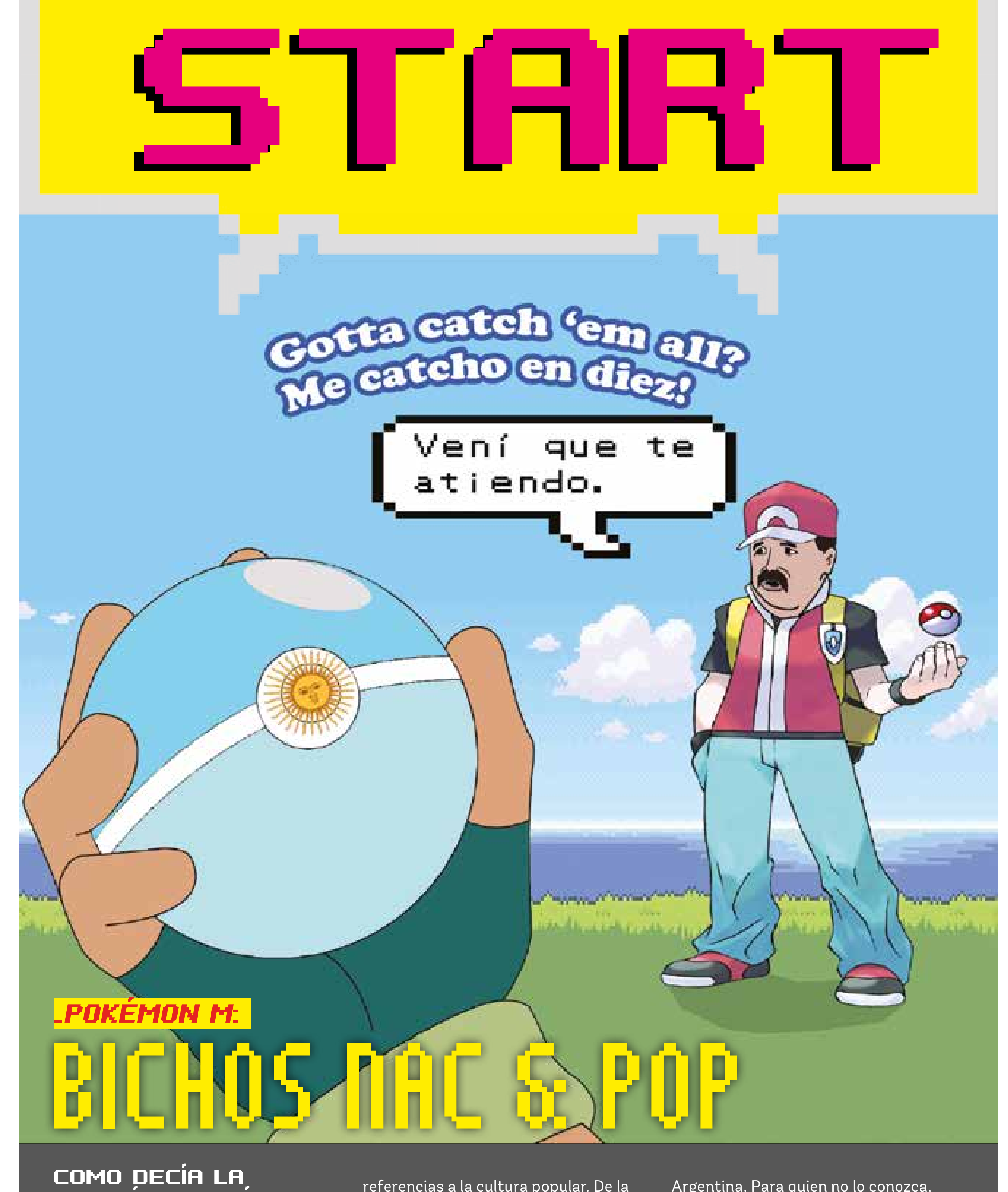


LA ERA Y EL TIEMPO
DE ESTA HISTORIA SON DESCONOCIDOS.

LUEGO DE QUE LA NAVE MADRE "ARKANOID"
FUERA DESTRUIDA, UNA NAVE ESPACIAL "VAUS"
DESPEGó ALEJÁNDOSE DE ELLA.

PERO SOLO PARA SER ATRAPADA
EN EL ESPACIO, ATRAíDA POR ALGUIEN...





.POKÉMON M:

BICHOS NAC & POP

COMO DECÍA LA CANCIÓN: "¿QUÉ TE HACÉS LA LINDA, POKÉMON?".

.TXT GBOT

Lo que empezó como el simple juego de mezclar nombres de pokémones con nombres de figuras argentinas de golpe se convirtió en un desafío: crear un *Pokémon* ambientado en Argentina, lleno de referencias a la cultura popular. De la mano de Mechi Valle, directo de Paraná, y con colaboradores de todo el país, nos llega *Pokémon M*. Desde la región de Entre Ríos hasta Buenos Aires e incluso Miami capturando pokémones, enfrentando a entrenadores Pokémon como Messi o el Capitán Mengano. ¿Cómo resistirse a esa premisa?

Haciendo uso del programa Pokémon Essentials, Mechi está programando el primer *Pokémon* ambientado en la Argentina. Para quien no lo conozca, Pokémon Essentials es una versión del RPG Maker XP (desarrollada por Poccil) para que cualquiera pueda desarrollar su propia versión del juego. Según su wiki, más de 30 versiones fanmade de *Pokémon* fueron hechas usando este programa. Algunas son básicas, pero otras tienen incluso 150 pokémones originales, como en el caso del impresionante *Pokémon Sage*.

Puede sonar como algo fácil ▶▶

de realizar, claro. "Es hacer un juego con un programa que te da todas las herramientas de antemano", dirán. También puede sonar fácil la cirugía cerebral si decís "es solo cortar la cabeza". Lo cierto es que programar un RPG de varias horas de juego lleva días, semanas, meses e incluso años.

Por suerte, Mechi no está sola en este proyecto. Hay algo en este tipo de propuestas que llama a los jugadores a participar. Para eso, Mechi creó una planilla en Google Drive donde indica qué está hecho hasta el momento, señalando qué colaborador aportó qué cosa. Los aportes de todos están separados en carpetas con nombres que cualquiera puede consultar en cualquier momento. Este enfoque "democrático" sobre los aportes quizá sea uno de los aspectos más interesantes del proyecto, en el que se promueve que cada usuario aporte lo que quiera.

*¿HABRÁ RELACIÓN ENTRE EL NOMBRE DEL JUEGO Y EL MISTERIOSO 'M, POKÉMON GLITCHEADO SIMILAR AL FAMOSO MISSINGNO?

En este momento, el juego cuenta con casi 70 colaboradores, que contribuyeron con sprites, tilesets y canciones. Haciendo uso de este material, Mechi se encarga del guión del juego y de programar tomándolo como base.

Lógicamente, es difícil tener fechas para un proyecto de estas características, pero si te interesa que salga rápido, te proponemos colaborar con el equipo. No importa si usás Photoshop o Paint: todo aporte sirve.

.VOS, FUMÁ. PEPE ARGENTO, MARGARITA STOLBIZER, LANATA, JORGE POKEBALL Y EL GRAN CARLÍN.

Te dejamos un listado de todo lo que hay por ahora:
goo.gl/AoVrcM

EL RETROCESO DE LOS MUERTOS VIVOS

RESIDENT CUMPLE, MEGA DRIVE DIGNIFICA.

.TXT CHRISTIAN GULISANO

El pasado mes de enero se cumplieron 20 años del lanzamiento de *Resident Evil 2*, considerado por muchos fans como el mejor juego de la trilogía original. En sintonía con este aniversario, es más que oportuno destacar que desde hace un tiempo se puede jugar a una demo del primer *Resident Evil*, pero esta vez en la Mega Drive. Esta demo fue creada por un equipo de aficionados rusos llamado "PSCD" y, aunque no es muy larga, está bastante bien. La mansión, con sus habitaciones y recovecos, es la misma que en el *RE* original, aunque acá jugamos desde una perspectiva totalmente isométrica. El apartado gráfico es impecable, explotando al máximo los 16 bits y conservando la atmósfera siniestra del juego. Se mantiene el clásico inventario para armas, hierbas e ítems, y un detalle copado es que hay guiños a películas como *The Shining* (*El resplandor*). Obviamente, la jugabilidad ha sido adaptada al control de la consola de Sega, pero incluso este traspaso le sienta muy bien. Todavía no se sabe cuándo esta versión estará lista en un 100%, pero si son fanáticos de Leon S. Kennedy y Claire Redfield, no pueden dejar de probar esta demo.

.RUSIA 2018. AXONOMÉTRICA CILÍNDRICA ORTOGONAL. O DIGAMOS OBJETO TRIDIMENSIONAL EN DOS DIMENSIONES.

PSCD

Descargalo en:
pscd.ru/news/10086-demo-resident-evil-dlya-sega-megadrive-genesis.html



EL JUEGO QUE FALTABA PARA LA COMMODORE 64

¿UN RTS COMO EL *DUNE II* FUNCIONANDO EN UNA MÁQUINA QUE TIENE MÁS DE 35 AÑOS? ¡CLARO QUE SÍ!

.TXT ALAKRAN

Planet X2 es un RTS para la C64 salido a fines del año pasado. Si bien existieron otros antes, es el primero que abreva en clásicos que definieron el género como *StarCraft* o *Dune II*.

Su creador es David Murray, más conocido por su canal de YouTube, The 8 Bit Guy. Programar para sistemas de 8 bits no es sencillo, ya que las limitaciones técnicas son enormes. Podríamos decir que se asemeja a amoblar un monoambiente ¿Queremos que sea atractivo y llame la atención? Podemos colocar una mesa de pool, un hidromasaje y tantas otras cosas que en teoría no tendrían cabida dado lo limitado del espacio. Eso puede deslumbrar a los visitantes, pero si lo accesorio le gana a lo funcional, seguramente tendremos un lugar inhabitable.

Por esto, en *Planet X2*, las capacidades gráficas y sonoras de la C64 no están explotadas al máximo. Visualmente, está al nivel de la saga *Ultima* de mediados de los 80. Por eso, el uso de recursos debe ser optimizado: la mayor parte de la memoria está dedicada al mapa, de un total de diez, donde transcurre la acción. Y otra gran parte, a la inteligencia artificial, por lo que no podremos relajarnos ni un segundo si no queremos terminar siendo aplastados impiadosamente. Así, David se focaliza en la mecánica del juego y relega todo lo demás a un segundo plano.

*ESTAMOS ANTE UN RTS QUE ESTÁ A LA ALTURA DE LOS GRANDES TÍTULOS QUE SALIERON PARA DOS.

El objetivo del juego es simple: eliminar de la superficie del planeta las bases de nuestros enemigos, los Protoides, una raza alienígena empecinada en atacarnos y sabotear nuestras colonias. Para ello será necesario construir unidades militares y, fundamentalmente, recolectar y procesar los recursos naturales disponibles.

Todo el desarrollo en sí se trata de decisiones técnicas perfectamente acertadas. *Planet X2* podría destacarse solamente por superar la proeza técnica de "amoblar" la RAM para que todo quepa. No es este el caso, ya que estamos ante un RTS que está a la altura de los grandes clásicos de DOS. Y para Commodore 64 todavía no existía título alguno que estuviera al nivel del *Dune II*.

David ya está trabajando en *Planet X3*, una versión mejorada para MS-DOS. Mientras tanto, *Planet X2* se halla a la venta solo en formato físico: trae manuales, stickers, un floppy disk de 5¼ y un casete de audio con la banda sonora completa, tanto para SID como para Adlib, que no pudo incorporarse al juego por problemas de espacio. En esta ocasión, lo funcional le ganó a lo accesorio.

Descargalo en:
www.the8bitguy.com/product/planet-x2-commodore-64/



EVENTOS

UNA NOCHE META HIGH SCORES Y GUANTAZOS

¡PÍXEL VA, PÍXEL VIENE, LES MUCHACHES SE ENTRETIENEN!

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN

El pasado 20 de febrero, *Replay* copó el Arcade Club Social con una propuesta a puro vicio: dejar un high score en *Galaga*, *1942*, *Tetris* o *Wonder Boy*; ganar el mundial de *Football Champ* o consagrarse como el campeón del Torneo Replay de *Street Fighter II Champion Edition*.

El mundial de *Football Champ* comenzó a las 20 hs. y los participantes fueron acercándose lentamente a llenar de goles a sus contrincantes. Durante una hora, se vivieron goleadas increíbles, intercaladas con los partidos más soporíferos de la historia.

Mientras, varios dejaron sus high scores: JUL acaparó *Wonder Boy* durante media hora y dejó el primer puesto en 741.950 puntos. YDI quiso sobrepasarlo y, tras varios intentos, logró asomarse al segundo puesto, con 709.250. Mientras, un imparable WES dejaba un sendero de insectos muertos en el *Galaga* y marcaba 270.350. LUIFA, el azote de los cazas japoneses, tiñó de sangre los cielos del Pacífico y aportó 328.380 puntos. No contento con eso, dejó una humilde marca de 164.185 puntos en el *Tetris*.

A las 22 empezó el torneo de *SFII* proyectado sobre la pared. La gente lo vivió como la final de un mundial, arengando y gritando a más no poder. Las trompadas y los hadouken se iban sucediendo y la final llegó: de un lado, OGT con un Blanka violentísimo. Del otro, CNB, quien a último momento eligió a Bison. Cargado con toda la potencia de Edesur, OGT ganó un round. Pero no alcanzó.



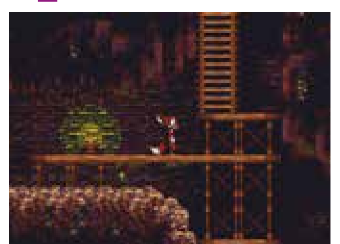
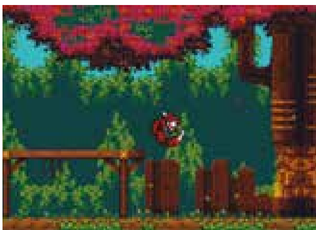
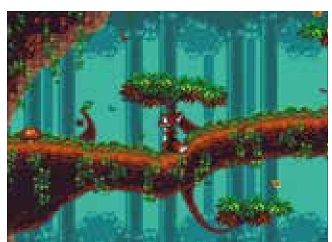
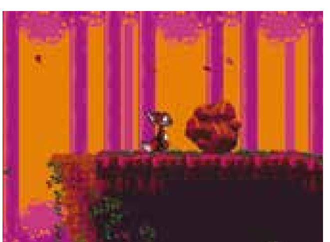
Los cortes de luz afectaron a Blanka y Bison lo molió a golpes en una remontada histórica. Habemus campeón: CNB. ¡Vean todo esto y más escaneando el código QR! ¡No se lo pierdan!



GENTILEZA PABLO BRAND

.CNB CON OGT. CAMPEÓN Y SUBCAMPEÓN, JUNTO A *REPLAY*.

CUANDO SEA GRANDE QUIERO HACER JUEGOS DE SEGA

YA NO NOS RESULTA EXTRAÑO ESCUCHAR QUE, EN ALGÚN LUGAR DEL MUNDO, EXISTAN PERSONAS TRABAJANDO EN EL DESARROLLO DE UN JUEGO PARA ALGUNA DE NUESTRAS QUERIDAS CONSOLAS RETRO. ESTA ES LA HISTORIA DE *TANGLEWOOD*.

.TXT KABUTO

Creado por Matt Phillips para Sega Genesis/Mega Drive (lo que para él significó cumplir el mismo sueño de muchos de nosotros), este nuevo título nos pone en la piel de Nymn, un simpático animalito que, alejado de sus pares, debe superar situaciones de considerable peligro y bastante oscuras. Un juego que promete muchísimo y en el que a simple vista puede notarse una clara influencia de *Disney's The Lion King*, de 1994, y *Another World*, de 1991, dos títulos que supieron marcar la vida de muchos videojugadores de la época.

El juego está trabajado sobre un kit de desarrollo original, realizado "a la vieja escuela" y financiado por una exitosa campaña de Kickstarter. Empezará a ser distribuido en junio de 2018.

Tanglewood estará disponible tanto en cartucho físico como en versión digital y puede ser precomprado a través del sitio tanglewoodgame.com. Esperemos tener alguno en la redacción, solo necesitaremos 54 libras esterlinas (unos 1054 pesos argentinos al valor actual). Por lo que se ve, vale la pena.

*ESTARÁ DISPONIBLE TANTO EN CARTUCHO FÍSICO COMO EN VERSIÓN DIGITAL.



PREFERENCIAS DEL SISTEMA

ELEGIDOS DESDE LA REDACCIÓN DE *Replay*.



.MEGA DRIVE



.ATARI 2600



.MEGA DRIVE



.NES


.NES

.NES

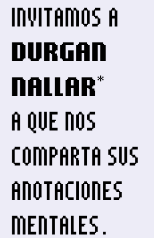


HECHO EN CASA

Jugamos como sea, donde sea. Para los usuarios de Mac, OpenEmu es de lo mejorcito en vigencia como emulador. Pácticamente todas las consolas a disposición, extremadamente fácil en su uso, visualmente hermoso y GRATIS. Encima, si sos un poco inquieto y buscás en la pestaña "Caseros", podés encontrarte con estas (y otras) alucinantes conversiones que te mostramos. ¡No saben cómo suena "Sweet Child O' Mine" versión NES!

▸ openemu.org

BLOC DE NOTAS



ESTE NÚMERO INVITAMOS A **DURGAN NALLAR*** A QUE NOS COMPARTA SUS ANOTACIONES MENTALES.



▸¿CÓMO ERA HACER UNA REVISTA de videojuegos hace veinte años? Se parecía a un sacerdocio. Internet escaseaba y la información se conseguía a cuentagotas. Todo demoraba. Pero, al mismo tiempo, había un placer tremendo en eso de explorar nuevos juegos y formas de narrarlos. Era una época de descubrimientos. Una semana te podían caer *Quake*, *Unreal* y *Tomb Raider*, y era la primera vez que veías algo así. Las cosas llegaban de golpe, siempre con atraso, pero llegaban. Del exterior casi no te daban bola porque eras una revista insignificante en un país ignoto.

Pero nos hicimos un nombre a fuerza de perseverancia y porque teníamos lectores y anunciantes fieles. Eso permitía seguir aun cuando los costos de impresión subían con cada edición.

El arte de tapa venía en courier internacional, ¡a nadie se le ocurría enviar 100 Mb por módem! A veces pasaba, tenías una Square en Japón que te facilitaba un FTP, o un estudio indie polaco que mandaba una beta por mail usando Winzip para segmentar los archivos grandes.

Era un mundo nuevo, lleno de magia. El papel le daba presencia y fuerza a lo que decíamos, pero el secreto estaba en meterle pasión a cada imagen y palabra. En pensar que los juegos son una forma de hacer cultura.

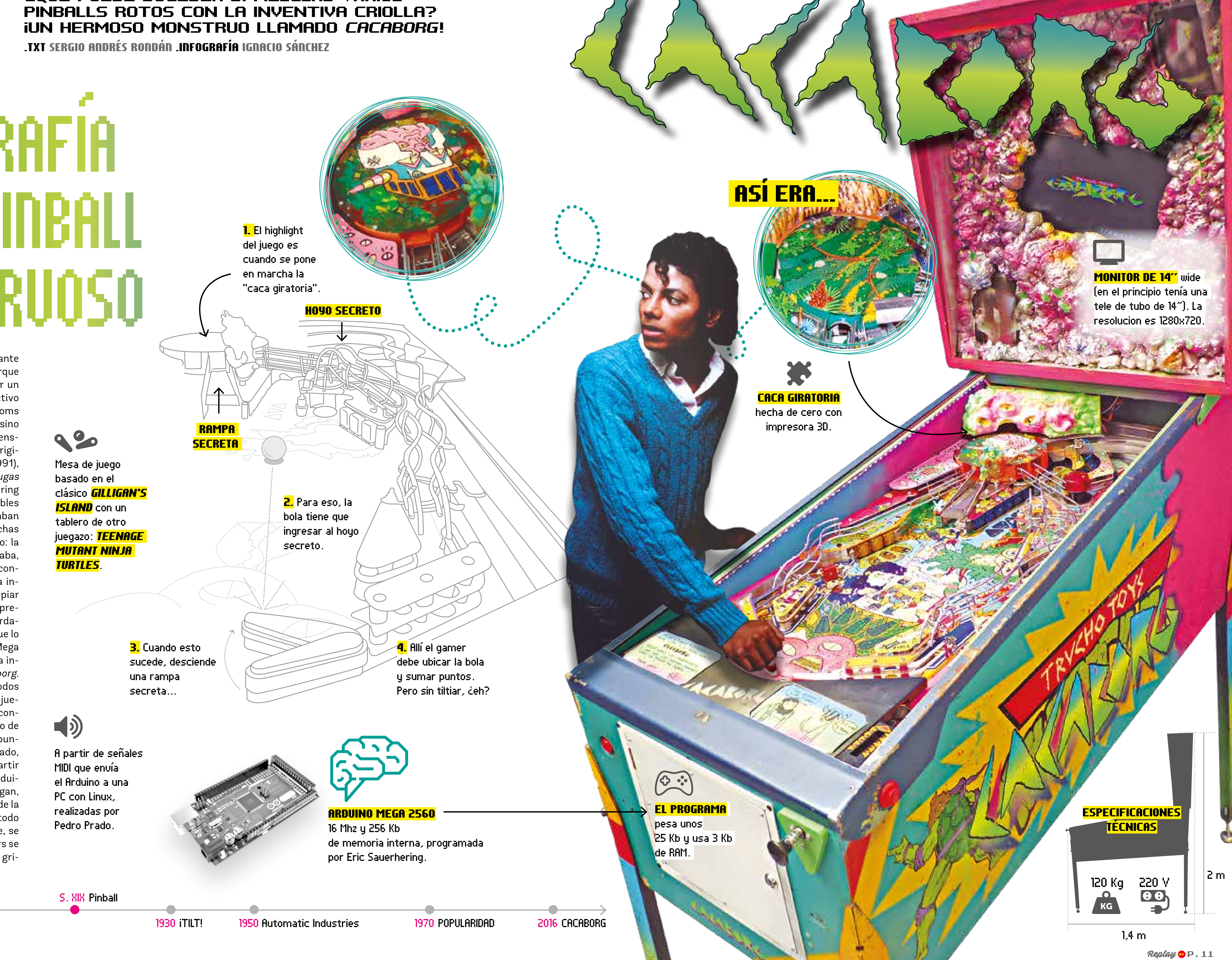
*__DURGAN A. NALLAR (DAN)__ FUE JEFE DE REDACCIÓN DE LAS REVISTAS *XTREME PC* Y *NEXT LEVEL*. HOY SIGUE EN EL ÁMBITO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO GAME DESIGNER, DOCENTE Y AUTOR. TWITTER: @DURGAN.

¿QUÉ PUEDE SUCEDER SI MEZCLÁS VARIOS PINBALLS ROTOS CON LA INVENTIVA CRIOLLA? ¡UN HERMOSO MONSTRUO LLAMADO *CACABORG*!

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN .INFOGRAFÍA IGNACIO SÁNCHEZ

RADIOGRAFÍA DE UN PINBALL MONSTRUOSO

Cacaborg es un engendro mutante en todo sentido: no solo porque el objetivo del pinball es armar un monstruo de Trucho Toys –un colectivo artístico que hace videojuegos y customs de juguetes– con distintos pedazos, sino porque la máquina en sí es un Frankenstein moderno. La mesa del juego es originalmente del *Gilligan's Island* (Bally, 1991), pero el mueble en sí es de las *Tortugas Ninjas* (Data East, 1991). Eric Sauerhering y Esteban Panulo compraron los muebles prácticamente vacíos: los flippers estaban rotos, el cableado faltaba e incluso muchas piezas tuvieron que ser hechas de cero: la isla giratoria de la mesa original no estaba, por ejemplo. Para solucionar estos inconvenientes de faltantes, se dedicaron a investigar imágenes en Internet para copiar los diseños y rehacerlos mediante impresiones 3D. Pero para que fuera una verdadera quimera, necesitaba un cerebro que lo manejara. En este caso, un Arduino Mega 2560, de 16 Mhz y 256 Kb de memoria interna controla el monstruo de *Cacaborg*. Este se encarga de leer el estado de todos los switches, determina el avance del juego, acciona los distintos actuadores, controla el sistema de luces, lleva el conteo de puntos, ingreso de iniciales y tabla de puntos. La música, creada por Pedro Prado, sale a través de una PC con Linux a partir de las señales MIDI emitidas por el Arduino. Para tapar la aburrida isla de Gilligan, Esteban Panulo hizo todo el repintado de la mesa, de los muebles, los acrílicos y todo el arte en general para que, finalmente, se enciendan los brillantes LED, los flippers se accionen frenéticamente y podamos gritar: "It's alive!!!".



TIMELINE

S. XVIII Bagatelle — S. XIX Pinball — 1930 ¡TILT! — 1950 Automatic Industries — 1970 POPULARIDAD — 2016 CACABORG

LICENCED BY

NI UN VIDEOCLUB NI UNA FÁBRICA DE PASTAS, EN LOS 80 ESTA FAMILIA DECIDIÓ ARMAR UN EMPRENDIMIENTO DE VIDEOJUEGOS Y LLAMARLO BRØDERBUND, PORQUE "VIDEOJUEGOS LOS HERMANOS" YA ERA MUCHO.

.TXT EZEQUIEL VILA



LOS HERMANOS SEAN UNIDOS

Para el año 1980, los videojuegos empezaban a salir de los campus de las universidades y los garages y llamaban la atención de un público un poco más amplio. Ya desde mediados de los 70 había un pequeño mercado de computadoras que sustentaba algunos títulos comerciales, de la A de *Asteroids* a la Z de *Zork*. Pero, de todas maneras, el desarrollo de juegos continuaba siendo el monopolio de más o menos los mismos egresados del MIT.

Por eso resulta especialmente extravagante la historia de Doug Carlston. Doug estudió Leyes en Harvard durante los 70 y había terminado en Maine defendiendo cazadores de venados (parece que ahí salir a cazar de noche es un crimen). A sus 32, Doug estaba aburrido de su trabajo y se pasaba las horas en su oficina metiendo mano a su flamante TSR-80, una *home computer* que había comprado para archivar sus casos. Así fue que empezó a programar un juego de estrategia que logró vender bastante bien.

Viendo que la cosa caminaba, Doug decidió empezar un segundo juego de guerra que llamaría *Galactic Empire*. En el interín decidió visitar a su hermano, Gary Carlston, que vivía en Oregon. Gary también había estudiado en Harvard, pero Lengua y literatura escandinava (era el jipi de la familia). Había pasado unos años en Suecia dirigiendo un equipo de básket femenino con bastante éxito, pero hacía un tiempo que estaba de nuevo en Estados Unidos sin saber bien qué hacer. La leyenda dice que a Doug se le rompió el auto y quedó varado en Oregon, así que le propuso a su hermano fundar una empresa de software. "¿De qué?", le respondió Gary.

Lo primero es la familia

El 25 de febrero de 1980, los hermanos registraron su compañía bajo el nombre de Brøderbund, que es una mezcla de la palabra "hermano" (*broder*) en danés y sueco y "alianza" (*bund*) en alemán. Mientras que Doug se encargaba del desarrollo, Gary tenía la responsabilidad de buscar tratos con posibles publishers en ferias. Al mismo tiempo, ambos también buscaban compradores casi puerta a puerta, pueblo a pueblo, frecuentando todas las casas de computación en una ruta meticulosa y extensísima alrededor del país.



.DIGAN "WHISKY". ESTA FOTO SEGURO ESTABA COLGADA EN EL LIVING DE SU MAMÁ.

***EN SUS PRIMEROS CUATRO MESES, LAS VENTAS DE BRØDERBUND ERAN IGUALES A CERO.**

En sus primeros cuatro meses, las ventas de Brøderbund eran iguales a cero. Pero, por suerte para los hermanos, en una feria lograron captar la atención de una compañía japonesa de distribución llamada StarCraft, que les dio un primer empujón de ventas para *Galactic Empire*. Este primer contacto resultaría muy fructífero más adelante para que Brøderbund fuera una de las pocas empresas norteamericanas en tener entrada directa al mercado japonés.

Aun así, el primer año de la empresa no había sido precisamente explosivo. Mientras la empresa crecía de a poco, se sumó su hermana menor, Cathy (25), que se había graduado en Marketing y pasó a encargarse de las finanzas y publicidad. Para esta época no solo la oficina empezaba a quedarles chica: los tres hermanos vivían juntos en la misma casa de Oregon. La mudanza no se hizo esperar y Brøderbund se marchó a perseguir sus sueños a California.

Semillero de hits

A pesar de la buena recepción de *Galactic Empire* y sus secuelas, rápidamente se volvió clarísimo para los hermanos que el negocio no estaba en el desarrollo de los juegos sino en la red de contactos que habían establecido. Doug se volvió una suerte de catalentos con un olfato imbatible, y entre Gary y Cathy habían logrado establecer un circuito de distribución bastante nutrido. Entre 1981 y 1982, Brøderbund logró firmar la exclusividad de tres juegos hechos por novatos que se volvieron un éxito comercial: *Space Quarks* (de Chris Jochumson), *Midnight Magic* (de David Snider) y, notoriamente, *Choplifter* (de Dan Gorlin).

Pero aun con esos nombres, el producto de la empresa que rompería el mercado no sería un videojuego sino un programa de escritorio. The Print Shop (Balsam y Khan, 1984) era una herramienta para hacer carteles y tarjetas con dibujitos y tipografías variopintas, un software muy utilitario y con prácticos fines comerciales que se expandió rápidamente por todas las home computers de la primera era. Hay que imaginar que un software así de sencillo resultaba fundamental en una era pre-Windows en la que casi no había interfaces gráficas. Así que si querías desearle feliz cumpleaños a tu tía Pocha o vender tu cupé Fuego, ahora podías tirar magia con tu impresora multipunto.

A esto le siguió una era dorada de grandes descubrimientos. El mismo año 84 publicarían para la Apple II *Karateka*, el revolucionario juego que Jordan Mechner había desarrollado durante sus estudios. En el 85 sacarían *Moebius: The Orb of Celestial Harmony*, un RPG con gráficos excelentes para la época, y *Where in the World is Carmen San Diego?*, el primero de una larga línea de juegos educativos que, gracias a los esfuerzos de Cathy por vender a las escuelas, sería una insignia de la compañía por años.

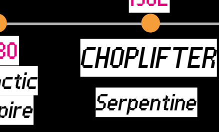
Eran tres hermanos que decían "quiero ir a las estrellas"

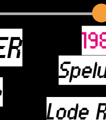
Brøderbund se mantuvo vigente por mucho tiempo y llegó a producir verdaderos sucesos en la historia de los videojuegos, como *Prince of Persia* (el segundo título de Jordan Mechner) y *Myst* (el mega puzzle adventure de Robyn y Rand Miller). Sin embargo, en 1998, tras algunos problemas económicos y sequía de hits, fue comprada y vendida por varias compañías que prácticamente la vaciaron. Hoy Ubisoft es dueña de sus licencias, aunque prácticamente solo explota la marca *Prince of Persia*.

¿Qué fue de los hermanos? Cathy murió en 1995 de cáncer de colon a la temprana edad de 39 años. Gary, por su parte, se mudó a Nueva Zelanda y desde 2003 es dueño y administrador de un viñedo. Doug es el único que sigue vinculado con la industria: actualmente trabaja como consultor de MineServer Corporation, un proveedor de servers hogareños para *Minecraft*. Las tres coronas de Brøderbund ya no gobiernan, pero su leyenda continúa.

TIMELINE

- 1980 — Galactic Empire
- 1982 — CHOPLIFTER; Serpentine
- 1983 — Spelunker; Lode Runner
- 1984 — THE PRINT SHOP; Karateka
- 1985 — WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO?
- 1989 — Banner Mania; PRINCE OF PERSIA
- 1993 — Myst



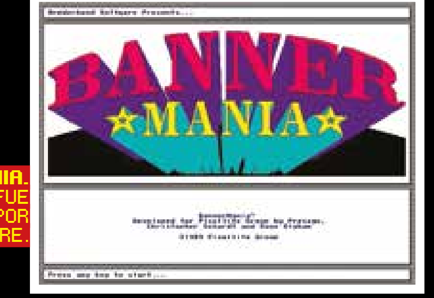






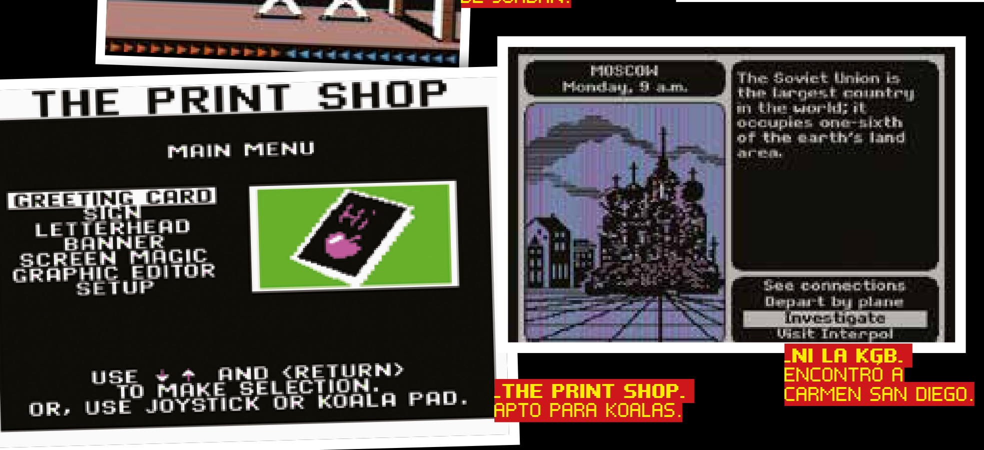
.GALACTIC EMPIRE. EL INICIO DE LA COMPAÑÍA.

.CHOPLIFTER. UNA DE LAS LICENCIAS VENDIDAS A SEGA.



.BANNER MANIA. PARA NOSOTROS FUE UN HITAZO. AMOR POR SIEMPRE.

.LODE RUNNER. EN INSTAGRAM / EN LA JUNTADA.

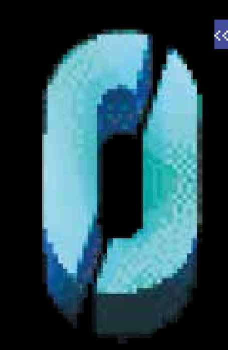


.KARATEKA. EL GRAN DEBUT DE JORDAN.

.THE PRINT SHOP. APTO PARA KOALAS.

.NI LA KGB. ENCONTRÓ A CARMEN SAN DIEGO.

***LUEGO DEL ÉXITO QUE TRAJO *THE PRINT SHOP*, LOS HERMANOS CARLSTON TUVIERON TODO A FAVOR PARA DEDICARSE A BUSCAR LOS MEJORES JUEGOS.**



<<< La ø tachada tan característica del nombre viene del alfabeto danés, pero no es propia de la palabra "hermano" en esa lengua (broder). La elección es simplemente un guiño al 0 tachado de las viejas interfaces de programación.

PLAYER ONE

A FUERZA DE ENEMIGOS COLORIDOS Y GOLPES TRADUCIDOS EN ONOMATOPEYAS, EL CARICATURISTA SKETCH TURNER DESCIENDE A LAS PROFUNDIDADES DEL CÓMIC PARA RECORRER EL CAMINO DEL HÉROE.

.TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ



Debut_*COMIX ZONE* (SEGA)
Año de lanzamiento_1995
Diseñador_PETER MORAWIEC
Origen_VIDEO ANIMADO
"JOE PENCIL TRAPPED IN THE COMIX ZONE"

READY.

DURANTE UNA TORMENTO-sa noche en la ciudad de New York, el caricaturista Sketch Turner se encuentra trabajando en su proyecto Comix Zone, cuando un relámpago que impacta sobre sus bocetos libera al malévolo mutante conocido como Mortus.

El villano que Sketch había confeccionado en papel ansiaba escapar de ese universo para apoderarse del mundo real, no sin antes terminar con la vida del artista. A continuación, Sketch es capturado por Mortus y enviado a los confines de Comix Zone. Una vez atrapado en las páginas de su historieta, el dibujante deberá enfrentar a las criaturas que salieron de su imaginación, para no ser borrado de la existencia.

Una ciudad subterránea habitada por mutantes, un templo del Himalaya repleto de luchadores y un desierto de barcos abandonados son las viñetas que nuestro protagonista atraviesa, mientras Mortus dibuja obstáculos mortales a su alrededor.

Acompañado por su fiel mascota, Roadkill, y siguiendo las indicaciones de Alissa Cyan, una soldado que habita este inframundo, el destino de Sketch es convertirse en el superhéroe de su propia aventura.

Con su tono canchero, pose rockera y actitud desafiante, este personaje lucha por conocer el desenlace de una historia que aún no se termina de escribir; y para Sketch no podría haber mejor final que aquel en el cual vence al villano, salva al planeta y se enamora de Alissa.

Llegó el momento de que conozcas a tu creador, Mortus.

SELECT PLAYER

PABLO NICOLÁS MARCOS TIENE PASIÓN POR LA ELECTRÓNICA Y LOS VIDEOJUEGOS. CANALIZA ESO RECUPERANDO PERLAS COMO UN *ASTEROIDS* ORIGINAL DE 1979.

.TXT Y JPG JUAN IGNACIO PAPALEO

¡ESCANEATE EL CÓDIGO QR Y VISITÁ SU COLECCIÓN!

READY.

DEDICÁNDOLE UN PAR DE HORAS todos los días a su hobby, Pablo logró armar de a poco una colección fantástica, digna de museo. *Replay* fue a su casa, donde tuvimos la espectacular experiencia de jugar unas partidas al *Asteroids* original que tiene en su taller mientras le hacíamos unas preguntas.

¿Cómo fue tu primer contacto con el mundo de los videojuegos?
Nací en 1971. Mi primer contacto fue de muy chico con la Atari 2600. Después con las computadoras personales, la Sinclair y la Spectrum. Yo lo culpo a mi viejo porque a fines de los 70 llegaban las Atari en norma NTSC y él trabajaba en una empresa de electrónica que, entre otras cosas, hacía la conversión a PAL de esas consolas. Entonces, algunos fines de semana él se traía una máquina y el lunes se la llevaba ¡Me quedaba muy cebado! Yo no soy técnico electrónico, pero a partir de esto, ya de adulto empecé a estudiar, leer y aprender en mi tiempo libre. Y me fui armando un taller de a poco.

¿Siempre coleccionaste?
Empecé a hacerlo de grande. Arranqué con las consolas Atari, seguí con las Game & Watch. Después consolas Nintendo y estos últimos tres años descubrí las placas arcade, que todavía se consiguen, aunque en muy mal estado.

¿Qué te dio el coleccionismo?
Me gusta compartir el momento. La parte más divertida de coleccionar es cuando estoy con mis hijos o mis amigos, enchufo alguna consola y probamos todos los juegos. Con el *Asteroids* estuve trabajando meses y no quiero que sea algo que nadie toque. Al contrario. Restauro y colecciono para volver a jugar.

¿Dónde hacés tus búsquedas?
Lo clásico, Internet. Ferias también, pero ya es muy difícil. Podés encontrar algo una vez de cada diez que vas. Igual, ahora que sé reparar me gusta comprar cosas que no andan. Este verano en La Cumbre (Córdoba), entré a un local chiquito de antigüedades. Vendían lámparas, copas... Pregunté si tenían alguna cosa de electrónica y me llevaron a un cuartito. Prendieron la luz y, apoyado en un tocadiscos, había una Atari 800. La pagué $200. Increíble. Todavía puede pasar y me gusta esa adrenalina.

¿Tuviste que desprenderte de algo que te dolió?
Lamento haberme desprendido de mi Spectrum y de mi Game & Watch de cuando era chico. Por eso recomiendo guardar, porque, por más que puedas volver a comprar, las máquinas con las que jugaste de chico no tienen precio.

¿Hay alguna gema que estés buscando?
Toqué el cielo con las manos cuando conseguí el *Asteroids* y el *Galaxian*. Para mí el *Asteroids* es el Santo Grial de los videojuegos. No lo cambio por nada.



*"RESTAURO Y COLECCIONO PARA VOLVER A JUGAR".

"ELIJO LA PLACA DEL *MOON PATROL* PORQUE FUE EL PRIMER JUEGO QUE APRENDÍ A JUGAR Y UNA FICHA ME RENDÍA, ENTONCES LE AGARRÉ MUCHO CARIÑO".



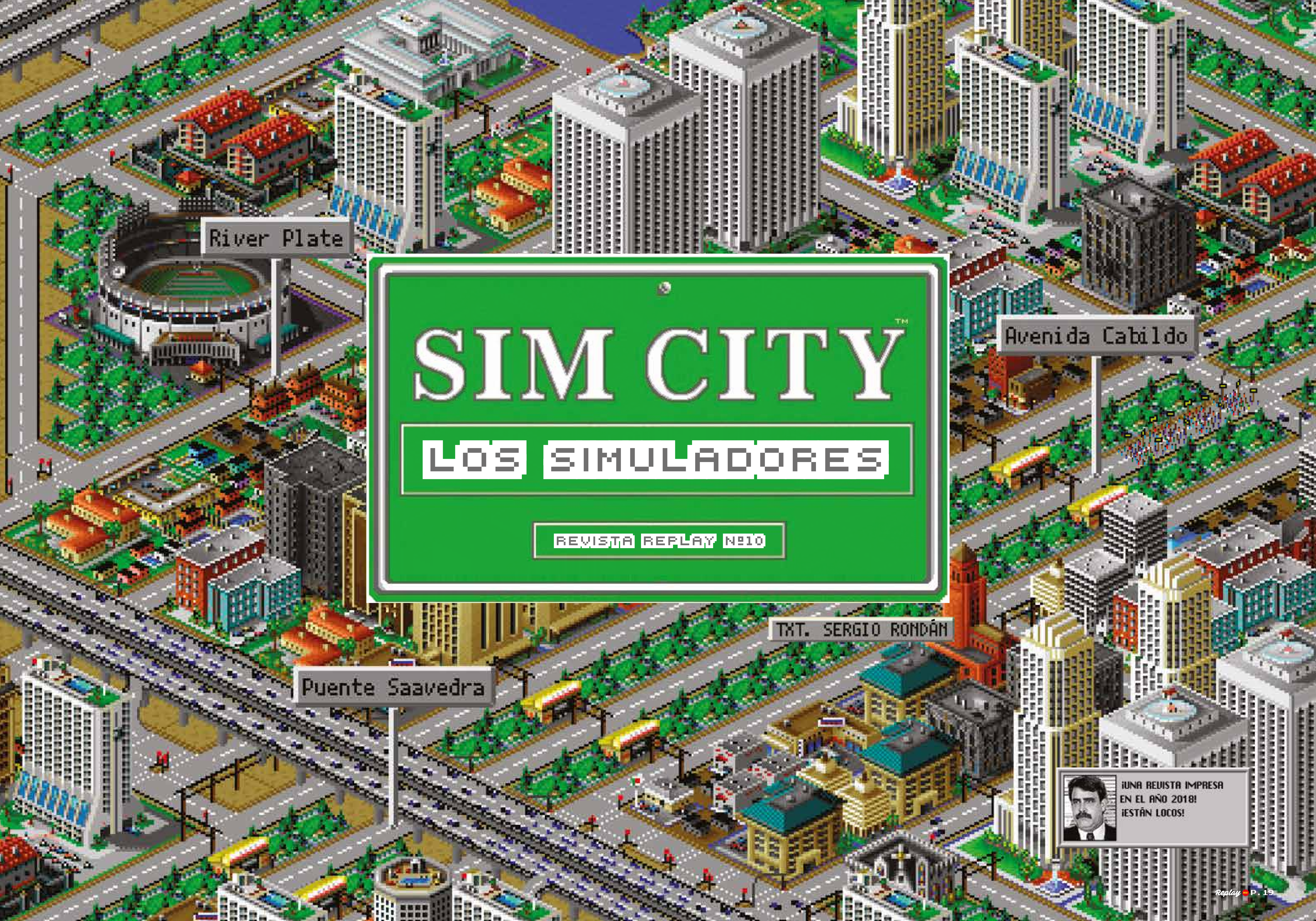
.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO

Compañía_RADARSOFT
Año de lanzamiento_1984
Desarrollador_C. KRAMER
Plataforma_COMMODORE 64

Y sí, a veces, cuando decimos que antes nos conformábamos con mucho menos, es verdad. Créannos: jugábamos a juegos en los que el personaje principal solo se movía para adelante y para atrás. Como mucho, saltaba. Y con esos movimientos debíamos avanzar por veinte pantallas con obstáculos similares. Si pasábamos todas..., comenzábamos de nuevo, pero esta vez teníamos que hacerlo más rápido. No para dejar marcado un buen puntaje, ¡porque el juego no tenía puntos! Eso sí, de fondo disfrutábamos siempre la música de la peli *El golpe*. Así era *Snoopy* para nuestra Drean Commodore. Un juego sin carátula –no se le conoce ninguna aún– y con niveles de nombres tales como "Sin inspiración", "Otro nivel", "Fijate", "Es fácil", "Lásers" y "Más lásers".

Tan poco y tan recordable, ¡buen perrito, Snoopy!

(C) RADARSOFT 1984 PROGRAM BY C KRAMER
LIVES: 3 LEVEL 02: JUMPING SNOOPY


SIM CITY™
LOS SIMULADORES
REVISTA REPLAY Nº10
TXT. SERGIO RONDÁN
River Plate
Avenida Cabildo
Puente Saavedra
¡UNA REVISTA IMPRESA EN EL AÑO 2018! ¡ESTÁN LOCOS!

File Speed Options Disasters Windows Newspaper
Apr 1900 <CIUDAD REPLAY> $20,000



El año es 1987 y, en el mundo de los videojuegos, todos tienen muy en claro qué deben hacer frente a una pantalla: repartir trompadas a través de escenarios postapocalípticos, resolver puzzles dentro de historias de piratas o recolectar monedas de oro mientras se comen hongos alucinógenos. Matar más enemigos, solucionar incógnitas, rescatar princesas. En síntesis: ganar o perder. El año es 1987 y una empresa desconocida surgía para mostrarle al mundo entero que los Final Stage y los Game Over no eran un indispensable de los videojuegos.

READY.
WILL WRIGHT ES UN PERSONAJE muy particular. Bien podría ser catalogado dentro de lo que la historia llamó "hombres renacentistas", ya que es un entusiasta de prácticamente cualquier rama del conocimiento: entomología, urbanismo, astrofísica, sistemas, arquitectura, electrónica, computación y programación son solo algunas de las áreas donde Will se siente a gusto. En 1987 conoció a Jeff Braun, un inversor de riesgo que quería poner su dinero en alguna nueva compañía de videojuegos. Si alguno de nosotros hubiera sido Braun, tal vez no habría creído en las palabras del charlatán de Wright. ¿Qué podía saber de videojuegos ese muchacho de Louisiana que solo había publicado un título para la C64? Pero, de alguna manera, Wright convenció a Braun y fundaron Maxis. El inversor no se equivocó. Maxis pasó de ser una desconocida absoluta en el 87 a transformarse en una empresa que revolucionó para siempre el mundo de los videojuegos. ¿Qué fue lo que sucedió? ¿Qué hizo que los juegos de Maxis estuvieran durante años en los top 10 de ventas, fueran parte de debates parlamentarios dentro del Congreso de los EE. UU. o incluso se hayan transformado en los juegos más porteados de la historia? Para responder a estas y otras preguntas, deberemos meternos muy dentro del corazón de la saga emblema de Maxis: *Sim City*.

El mejor juguete del mundo

Los cambios de décadas suelen ser tumultuosos y el fin de los 80 no fue la excepción: el Muro de Berlín caía, la Voyager 2 se aproximaba a Neptuno, Bush iniciaba su presidencia y las PC se alzaban como un nuevo estándar de la informática. En medio de esos sucesos, Maxis lanzó *Sim City*, título que marcó un antes y un después en la forma en que los juegos nos conectaban con la realidad. Quizá sin saberlo, el simulador emblema de Wright nos hizo pensar, razonar y reinventar un espacio compartido que muchas veces pasamos por alto: las ciudades, sus personas, cómo estas se desenvuelven en aquellas y todo lo relativo a la vida de los espacios urbanos.

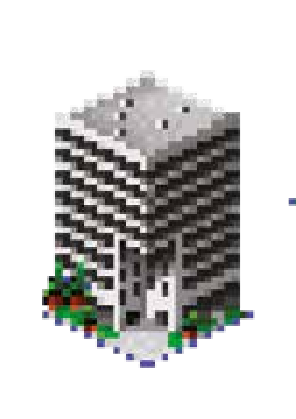
Pero para que lo planteado en *Sim City* fuese posible, debía ser distinto al resto de los juegos, y he allí la cuestión: *Sim City* NO es un videojuego. Wright jamás pensó su simulador como uno más, al menos no en el sentido clásico. RPG, plataformas, shooters, FPS y arcades, todos ellos, con sus diferencias obvias, no dejan de tener una similitud crucial: tienen un principio y un final, Start y Game Over. Esto, que parece una obviedad, es una característica crucial de los videojuegos, que conlleva que posean una cierta estructura lógica, objetivos, desafíos y, sobre todo, una duración. *Sim City* no posee estas características. El propósito del simulador es construir una ciudad: no hay desafíos, reglas ni objetivos. Dentro de las capacidades que el motor de simulación nos permite, podemos hacer lo que querramos.

> *MAXIS PASÓ DE SER UNA DESCONOCIDA ABSOLUTA EN EL 87 A TRANSFORMARSE EN UNA EMPRESA QUE REVOLUCIONÓ PARA SIEMPRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

Bien podemos crear una metrópoli y reventarla a desastres o mantenerla organizada durante años. La ciudad seguirá ahí y nadie nos felicitará por nuestros esfuerzos. Será el jugador mismo quien se enfrasque en la partida para tratar de mejorarla, captar más ▶▶



En 1990, el mayor periódico de Providence (una ciudad de los Estados Unidos), *The Providence Journal*, propuso a los cinco candidatos a alcalde el desafío de recrear la ciudad dentro del *Sim City* de la forma más fiel posible. Por supuesto que no alcanzaba con su topografía, sino que debía funcionar a la perfección. Uno de los candidatos, mientras intentaba borrar del mapa los edificios abandonados, terminó destruyendo barrios enteros; otro, preocupado por aumentar las zonas residenciales, fue víctima de una ola imparable de crimen. Pero un competidor llamado Buddy Cianci logró manejar la ciudad a la perfección y ganó el concurso. Este hombre había sido alcalde del 74 al 84, cuando fue apartado del cargo por estrangular al amante de su esposa. Luego de ganar el concurso, Buddy triunfó en las elecciones del 91 y se quedó en el cargo hasta 2002. Un auténtico barón del SimConurbano.







File Speed Options Disasters Windows Newspaper

Apr 1900 <CIUDAD REPLAY> $20,000



población, lidiar con los problemas del tráfico o la polución. Así, Maxis comenzó a referirse a sus títulos no como videojuegos, sino como software toys. ¿Por qué? Cuando jugábamos con nuestros soldaditos de plástico, nadie nos decía cómo jugar ni durante cuánto tiempo –más allá de los gritos de tu vieja para ir a tomar la chocolatada–. Los juguetes explotan todo su potencial, no por sus características intrínsecas, sino a través de la fijación de las metas que el niño se pone al mismo momento de jugar. Situación análoga acontece con *Sim City*. Los juegos clásicos de Maxis son juguetes o, mejor dicho, herramientas que nos permiten explorar, tomar decisiones e imaginar de distintas maneras.

En este sentido, cualquiera que haya jugado *Sim City* nunca volvió a ver las ciudades de la misma manera, y esto tiene que ver con la idea de software toy. Todos tenemos distintos modelos del mundo en nuestra cabeza y estos nos dicen cómo aproximarnos a las distintas experiencias de nuestra cotidianeidad. A través de ellas, nuestro cerebro construye modelos sobre cómo funciona la realidad. Esto se da fundamentalmente en los primeros años de vida de los infantes, pero no deja de suceder nunca. Para esto, necesitamos experiencias, pero estas suelen ser limitadas. Hay dos grandes fuentes que vienen a suplir la falta de experiencias: los relatos de los otros y los juegos. Cuando conocíamos a un nuevo amigo en el barrio y nos contaba con el pecho inflado todas sus aventuras delictivas, ya estábamos aprendiendo del mundo sin tener que pasar por la vandálica pero divertida experiencia de prender fuego pastizales abandonados. De la misma forma ocurre con los juegos, que son fundamentales para el desarrollo de la inteligencia de los niños. Pero sucede que al dejar la niñez, dejamos los juegos con juguetes para nunca más tocar un muñeco, más allá de los apetitos coleccionistas. La aparición de *Sim City* trajo consigo la vuelta de los juguetes en el mundo posniñez. Con el simulador creado por Will Wright, estábamos nuevamente ante una posibilidad única: cambiar nuestros modelos de la realidad mediante la experimentación y el juego. Quizá nunca lo supieron, pero mientras construían la ciudad de sus sueños o intentaban solucionar los problemas de tráfico, estaban transformando sus estructuras

> *WRIGHT NOS HIZO PENSAR Y REINVENTAR UN ESPACIO COMPARTIDO QUE MUCHAS VECES PASAMOS POR ALTO: LAS CIUDADES.



<<< El *SC2K* la pegó tanto que durante seis años estuvo entre los 10 juegos más vendidos de los EE. UU. Maxis comenzó a verse abrumado por terceros que querían armar simuladores para fines privados. La empresa Chevron le solicitó uno, y Maxis armó *Sim Refinery*, un simulador que emulaba la planta petroquímica de la empresa. Estaba destinado a que el personal no técnico entendiese un poco dónde se hallaba trabajando. El juego nunca salió de la refinería y solo se conocen unas pocas imágenes subidas a Internet. Otro caso emblemático fue el *Sim Health*, publicado por Maxis y desarrollado por Thinking Tools con el apoyo de la Markle Foundation. El juega emula el sistema de salud norteamericano casi a la perfección y fue creado para enriquecer el debate parlamentario sobre la reforma del sistema en los Estados Unidos. Si bien el juego resultó ser un simulador muy fiel y complejo, fue un fracaso comercial.

MAXIS MAN. APARECÍA CUANDO SE PUDRÍA TODO.

mentales. Y esto es fácilmente comprobable cuando, al salir a la calle, comenzaron a preguntarse: *¿a quién carajo se le ocurrió trazar las calles de esta manera?*

Los intendentes del conurbano pixelado

Al salir el primer *Sim City* el éxito no se hizo esperar. Enseguida, todo el mundo estaba hablando de él. ¿Un jueguito donde puedo ser el alcalde de una ciudad, controlar cada aspecto de la urbanización, llevar mi pequeña aldea al nivel de metrópoli mundial o hundirla para siempre en el olvido de los pueblos fantasma? ¡¿Dónde lo consigo!? Originalmente salió para las Macintosh y Amiga, pero enseguida fue porteado a las IBM-PC, ZX Spectrum, C64, sistemas UNIX y prácticamente cualquier computadora o sistema hogareño de la época. En tan solo cuatro años, el juego vendió más de un millón de copias, éxito que en Maxis nadie jamás imaginó. Tal vez esta notoriedad sorpresiva explique un descuido por parte de Wright: la tapa original del *Sim City* mostraba al Godzilla de los desastres. Rápidamente tuvo que ser retirada por obvios inconvenientes de derechos de autor.

Este primer hit se transformó en la gallina de los huevos de oro para Maxis y llenó las arcas de la empresa de dulces billetes. La gente estaba totalmente extasiada ante las infinitas posibilidades de juego que abría el simulador en la imaginación de los jugadores. Así fue como el *Sim City* original pronto se fue quedando chico para las exigencias del público y el avance del hardware. Ya no bastaba con manejar presupuestos, controlar el crimen, evitar incendios o escapar de los ataques de dinosaurios gigantescos. Para saciar a la gente, Maxis lanzó el primer pack de "expansión": *Ancient Cities*, y luego un segundo pack, *Future Cities*. Ambos eran sets gráficos que nos mostraban nuestras ciudades con aspectos feudales, medievales, de la China clásica o bien como colonias en Marte o ambientadas en los Estados Unidos o la Europa del futuro. Por supuesto, cada una de ellas tenía sprites de desastres distintos, lo cual era, por supuesto, lo más divertido. Los módulos se lanzaron por separado, para luego venderse juntos bajo el nombre de *Sim City Classic*, una jugada marketinera bastante sucia, pero que funcionó muy bien. Pero todo eso no alcanzaba. El juego ya era viejo, ¡ni siquiera tenía música propia!, y Maxis estaba pensando en el sucesor que llevaría todo a otro nivel.

Esto es reeee Sim City

Adelantándose al futuro, Maxis lanzó en 1994 el *Sim City 2000* (*SC2K*), la secuela que marcaría el rumbo a seguir por la empresa. Esta nueva entrega impresionaba por lo preciosamente trabajado de su apartado gráfico, que explotaba al máximo la perspectiva isométrica, además de incorporar una banda sonora, ausente en el título ▶▶▶



.SNES. ¡CON MARIO COMO ESTATUA DE LA LIBERTAD Y KOOPA COMO DESASTRE!

File Speed Options Disasters Windows Newspaper

Apr 1900 <CIUDAD REPLAY> $20,000

DIFERENTES DESASTRES PARA UN MISMO SIM CITY

Las expansiones *Ancient Cities* y *Future Cities* trajeron nuevos tilesets para el viejo *Sim City*. A los nuevos sets de gráficos se sumaron distintos desastres. El clásico *Godzilla* fue reemplazado según el tileset que fuésemos a utilizar: cangrejo-robot en el futuro, una giganta en el medioevo o un lagarto alienígena para la colonia lunar.









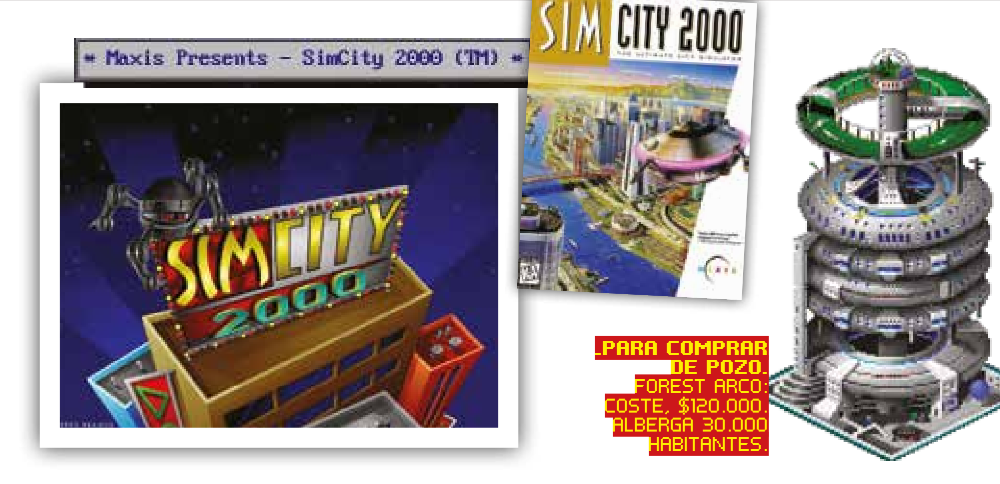
GODZILLA. ANTES DE HUIR POR LAS DEMANDAS.





SPECTRUM. EN CASETE CON LINDOS COLORES PARA LA SPECCY.





PARA COMPRAR DE POZO. FOREST ARCO: COSTE, $120.000. ALBERGA 30.000 HABITANTES.

anterior. Esto último se transformaría, sin lugar a dudas, en un sello clásico de Maxis: no solo sus juegos serían hermosas piezas de arte visual –de hecho, el *SC2K* es uno de los 14 juegos en exposición permanente en el MoMa–, sino que además todos contarían con bandas sonoras icónicas.

Si en la entrega anterior la inmersión dentro de las ciudades podía ser muy intensa, en el *SC2K* la absorción es total. Y esto no se daba solamente por la combinación entre el hermoso entramado gráfico y el sonoro, sino más bien por la gran actualización del motor de simulación. Ahora realmente estábamos manejando cada aspecto posible de una ciudad. ¿Cómo podíamos evitar sentirnos capacitados para solucionar los problemas de la Argentina, si no eran muy distintos de las problemáticas que debíamos tratar dentro de *SC2K*? Educación, salud y servicios públicos eran tan solo algunos de los nuevos aspectos a tener en cuenta en el nuevo desarrollo urbanístico que se nos planteaba. Además, el hecho de poseer un mapa con perspectiva isométrica ampliaba el margen de la realidad: ahora sí podíamos sentir que estábamos recreando el delta del Paraná, las sierras de Córdoba, la cordillera de los Andes o las absurdas calles de Buenos Aires. Esto, en conjunto con lo anterior, lograba que desarrollásemos una ilusión omnipotente de absoluta comprensión sobre todo lo relativo a las ciudades, sus habitantes y necesidades. Nuevamente, Maxis nos mostraba que no estaba para tonterías y que sus simuladores eran la puerta de entrada para transformar todo lo que conocíamos e interpretábamos sobre los espacios que habitábamos.

Pero en esta entrega se sumaban varios componentes que potenciaban la experiencia de la simulación, porque, seamos sinceros, estar lidiando constantemente con los problemas de una metrópoli puede ser sumamente estresante. La aparición de los diarios con noticias hilarantes, la incorporación de las *archeologies* –unos hermosos edificios del futuro que venían a solucionar los problemas habitacionales– y toda una gama de nuevos desastres potenciaban aún más la situación de juego. Hay quienes dicen que, salvando las distancias, la recreación de desastres naturales históricos –incluidos en el juego como escenarios jugables– es muy fiel a como lamentablemente fueron en su momento.

> *SIM CITY* LOGRABA QUE DESARROLLÁSEMOS UNA ILUSIÓN OMNIPOTENTE DE ABSOLUTA COMPRENSIÓN SOBRE TODO LO RELATIVO A LAS CIUDADES.

El nuevo juguete de Maxis cumplía con honores el propósito para el que había sido creado. Luego de sentarnos incontables horas tras el monitor, ¿podíamos sinceramente mirar nuestro barrio, la ciudad en que vivíamos, el país que pisábamos, sin haber sido trastocados por el juguete de Will Wright? Definitivamente no. Ya nada sería igual y observaríamos todo desde otra apertura: la Panamericana siempre reventada de autos tendría un claro sentido, las fábricas y sus obreros llegando en manada desde los trenes, los bondis atestando las avenidas, las zonas chetas y los barrios pobres... *SC2K* nos abrió los ojos y nos dejó formular cientos de preguntas que estuvieron siempre ahí, en los almacenes de cada barrio y en la esquina de casa.

¡Metele más zoom a esa ciudad!

Maxis supo mejorar un género que prácticamente había creado. Si bien existían simuladores de varios tipos, nada se asemejaba a lo que la empresa producía. Al *SC2K* le siguieron varias expansiones: *Urban Renewal Kit* (1995), que nos permitía modificar las texturas y crear mapas; *Sim City Network Edition* (1996), que agregaba la posibilidad de jugar en modo multiplayer, *Streets of Sim City* (1997) y *Sim Copter* (1996), dos juegos que nos metían dentro de las ciudades. Este último marcó un punto de inflexión en la saga. Allí, en una perspectiva en tercera persona, debíamos manejar un helicóptero y cumplir diferentes misiones, teniendo la posibilidad de jugar en las ciudades de *SC2K*. La gran mayoría de los objetivos a cumplir tenía que ver con apagar incendios, perseguir ladrones o ayudar a los habitantes de las ciudades (algo así como el abuelo santurrón del GTA). Wright siempre quiso un simulador que fuera más allá de *Sim City*, donde se pudiese explorar el comportamiento de las personas y los microespacios que habitan. En *Sim Copter*, entonces, aparecieron por primera vez las personas que vivían y se desarrollaban en las ciudades que construíamos. Dejaron de ser números en gráficos de barras y tomaron una forma (bastante rudimentaria, por supuesto).

A partir de allí, la historia es harto conocida. El ojo biónico de Wright observaba cada aspecto de la civilización y lo convertía en un posible juguete con el cual transformar nuestras percepciones. ¿Y cuál era el paso siguiente dentro de la demencial carrera de Maxis? ¿Cómo seguir indagando y reconstruyendo la realidad propia por medio de los juegos? El lente se afiló más y más y esas pequeñas personas que figuraban en los gráficos de barra, o que se proyectaban como disturbios en el *SC2K*, tomaron una forma definida. Los edificios y rascacielos eran espacios demasiado grandes para indagar la psiquis y el comportamiento humano. Se necesitaba una lupa más completa y precisa. El nombre era obvio. De lo general, Wright fue a lo particular. De la ciudad a sus habitantes. De *Sim City* a *Los Sims*.



VOLADORAS. LAS HORMIGAS DE MAXIS SE METIERON EN LA PC Y LA SNES.

SELECT VERSION



KOJIMA NO TIENE MARIDO, KOJIMA NO TIENE MUJER, PERO TIENE UN HIJO BOBO...

.TXT CHRISTIAN GULISANO

©KONAMI 1987





ULTRA GEAR

.SOY TU PADRE. KYLE REESE, PADRE DE JOHN CONNOR EN LA PELI *TERMINATOR*, FUE LA INSPIRACION PARA LA ILUSTRACION DE TAPA.



.¿HEAVY, GLAM, SOFT, HAIR, TRASH? ¿QUE METAL TE GUSTA MAS? ¡GEAR METAL! NOTENSE DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES. ALGUNAS MAS SIGNIFICATIVAS QUE OTRAS.

* KOJIMA SE LIMITÓ A DECIR QUE NO RESPETABA A LOS FANS DEL JUEGO ORIGINAL.

Además del comentado, existieron otros dos ports de MG: uno para DOS y otro para C64. La versión de DOS es muy parecida, solo que la barra de energía se consume más rápido. La versión de C64 cuenta con mejoras significativas en los gráficos y el sonido.

READY.

¡AGUANTE EL METAL!

Metal Gear. La mera mención de estas dos palabras remite a una saga tremendamente exitosa dentro del mundo de los videojuegos, con personajes muy carismáticos, historias dignas de Hollywood y unos altos niveles de producción que se han ido superando entrega tras entrega. Pero en esta industria es bastante común que toda gran familia de juegos tenga su oveja negra. Si les pasó a Mario y a Sonic, ¿por qué no podría pasarle a Snake?

Metal Gear fue el primer título que Konami le publicó al gran Hideo Kojima como director, y apareció en el mercado allá por el año 1987 para MSX2. Anteriormente, Kojima solo había sido diseñador asistente en *Penguin Adventure*, la secuela de *Antarctic Adventure*, lanzada en 1986 para MSX. La apuesta, por lo tanto, era arriesgada tanto para Kojima como para la propia Konami, y más teniendo en cuenta que la compañía había cancelado a último momento *Lost Warld*, un juego de plataformas íntegramente dirigido por Hideo.

Sin embargo, en poco tiempo, *Metal Gear* se convirtió en un éxito de ventas en Japón, entre otras cosas, por tener un argumento serio e intrincado, y también por ser un juego pionero que priorizaba el sigilo para avanzar y derrotar a los enemigos, cuando en aquella época lo común era repartir bifes a lo loco. Este título tuvo otras características muy bien recibidas por los jugadores que luego se convertirían en moneda corriente dentro de la saga: el modo alerta, las cajas de cartón para esconderse, Snake fumándose un pucho, etc.

Hasta acá, todo color de rosa. Pero esta linda historia del *Metal Gear* cambió drásticamente en 1988, cuando unos directivos de Konami decidieron apuntar al público occidental y hacer un port del juego para la NES, tomándose varias licencias en el medio. ¿El resultado? Sigan leyendo...

* EN EL FINAL, EN LUGAR DE ENFRENTAR AL METAL GEAR, SNAKE PELEA CONTRA UN MONITOR DE COMPUTADORA GIGANTE.

Tengo miedo, nene...

La cosa arrancó mal ya desde el vamos. En un inusual y sospechoso movimiento, la compañía "puenteó" a Kojima y a su equipo de trabajo y, sin que ellos lo supieran, encargó la adaptación del *Metal Gear* a la ignota subdivisión Ultra Games, que hasta ese momento no había desarrollado ningún juego. La premisa parece que fue: "Muchachos, en un par de meses tenemos que hacer un *Metal Gear* que venda bien en Estados Unidos y Europa. Pónganse a trabajar, pero con carpuza". Por la plata baila el dev, y Ultra Games cumplió la premisa con creces. Para empezar, esta adaptación es mucho más fácil que el *Metal Gear* auténtico, lo que le quita gran parte del atractivo desafío que propone el juego original. Snake consigue armas ya desde el inicio y se priorizan los escenarios abiertos por sobre los cerrados, por lo que resulta más sencillo derrotar a los enemigos y avanzar sin tener que preocuparse mucho por ser descubierto. Y si antes comentamos las peculiares características del juego original, en esta versión desaparecen por completo: chau modo alerta, chau cajas de cartón para esconderse, chau pucho..., chau vergüenza. Incluso en algunos momentos el título deja de lado el sigilo para convertirse en algo más parecido a un run & gun. Sin embargo, la gota que rebalsa el vaso es que en el final, en lugar de enfrentar al Metal Gear, Snake pelea contra un monitor de computadora gigante (¡¡¡¿¿¿lo qué!!!???).

.NES

.MSX

¿Y entonces en qué quedamos?

A pesar de todos estos polémicos cambios, la idea de hacer un juego teóricamente más del gusto occidental funcionó, ya que esta versión del *Metal Gear* vendió relativamente bien en Estados Unidos y Europa. Aunque cuando Kojima lo probó se quiso hacer un harakiri, al final bajó un cambio y con mucha clase se limitó a decir que esa versión sencillamente no respetaba a los fans del juego original. Precisamente son esos mismos fans los que hoy, 30 años después de su lanzamiento, siguen considerando este *Metal Gear* de NES como la oveja negra de la familia.

HACK

EL CÓDIGO QUE FUE (Y ES) LA LEYENDA DE LOS TRUCOS. KONAMI ENTENDIÓ TODO DE LA TRADICIÓN DE LOS GAMERS Y LO TRANSFORMÓ EN UNO DE SUS PILARES.

.TXT JIMENA NYMERIA



READY.

KONAMI LANZÓ EN 1985 UNA versión del arcade *Gradius* para la NES, un juego que, por cierto, era mítico por lo difícil que resultaba jugarlo. Por eso, el amigo Kazuhisa Hashimoto realizó el primer Konami Code para que durante el testeo del juego no fuera tan complicado pasarlo. De esta forma se podían obtener todas las mejoras de una, en vez de ir consiguiéndolas de a poco durante el transcurso del juego. El mismo código, escrito al revés, también servía para obtener 30 vidas. Lo curioso de esta implementación fue que nunca se les ocurrió eliminarla una vez finalizada la etapa de pruebas.

El código se empezó a volver tradición con la salida del *Contra* para NES en 1988, donde permitía que tuviéramos 30 vidas. Al ser este juego muchísimo más popular y adictivo que el *Gradius*, muchos pasaron a apodarlo "Código Contra".

Ponele Konami Code a todo

El código no solo se popularizó en montones de juegos (retro y modernos), sino que también muchas páginas y películas lo incluyeron. Fue el caso de la web de Marvel Comics, en la cual aparecía una versión ardilla de Deadpool; también tuvo apariciones esporádicas en Google, Facebook, *Wreck it Ralph*... ¡Incluso en una entrevista con los Deftones!

***¡CUIDADO! EN ALGUNOS JUEGOS, EN VEZ DE AYUDARNOS, EL CHASCO ERA QUE NOS PODÍA MATAR.**

ALGUNOS JUEGOS CON KONAMI CODE PARA QUE PRUEBES:

***CASTLEVANIA: BLOODLINES**
>>> Mega Drive/Genesis
_Permite desbloquear la sección experto en la pantalla de inicio. También permite iniciar el juego con 9 vidas.

***TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE ARCADE GAME**
>>> NES
_Permite empezar el juego con 9 vidas y seleccionar el nivel.

***BATMAN RETURNS**
>>> Super NES
_En Opciones, al usar el player 2 para ingresar el código, podemos volver a usar el player 1 para seleccionar la cantidad de vidas.

***INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE**
>>> Super NES, PS
_Convierte al referí en un perro.

ARCADE LIFE

PARAMOS LA PELOTA (EN ESTE CASO, OVALADA) UN SEGUNDO Y LE HACEMOS NUESTRAS PREGUNTAS VICIO AL CAPITÁN DE LOS PUMAS, AGUSTÍN CREEVY.

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO .JPG GENTILEZA AGUSTÍN CREEVY



> ¿A QUÉ COSAS LES METÉS FICHA?
A lo que más me importa en esta vida. A mi familia, amigos, al rugby.

> ¿QUIÉN ES EL PLAYER 2 DE TU VIDA?
Mi mujer, a quién tengo a mi lado desde hace ya 11 años. Es la persona que siempre está conmigo, en las buenas y en las malas.

> SI TU ENERGÍA SE MIDIERA TIPO HEALTH BAR, ¿QUÉ COSAS LA LLENARÍAN CUANDO TE QUEDÁS EN ROJO?
La llenaría con vacaciones, con un buen almuerzo con mi familia o amigos. También con momentos divertidos.

GAME OVER

> ¿QUÉ ETAPA DE TU VIDA YA TERMINÓ?
La de salir a boliches. Creo que fue una etapa cumplida. Ahora me gusta salir más a bares, lugares mucho más tranquilos. Donde se pueda hablar y disfrutar de una buena noche sin estar gritando.

> ¿ALGO QUE TE HAYA HECHO CRECER?
Irme a vivir solo al exterior fue lo que me hizo crecer como persona. Estaba muy acostumbrado a que me hicieran todo en mi casa. Cuando llegué a mi casa nueva en Francia y estaba solo, ahí me di cuenta de que ni los botines ni la ropa se lavan solos, que tenía que pagar impuestos y cocinarme. Eso me hizo mucho más hombre, y también el llegar a un club donde nadie te regala nada y te tenés que ganar el lugar por vos mismo.

> ¿A QUÉ/QUIÉN/QUIÉNES LES GANASTE UNA BATALLA POR KO?
Cuando tenía 24 años me cambié de puesto en la cancha. Pasé de ala a hooker. Dos puestos totalmente distintos. Tuve que aprender muchas cosas nuevas, como formar en el scrum o lanzar la pelota en el line. Después de muchísimo sacrificio le fui tomando la mano y esa batalla la gané por KO.

> ALGÚN LOGRO EN TU VIDA QUE CUANDO PASÓ FUE COMO BAJAR LA BANDERITA DEL *MARIO* Y PASAR DE NIVEL.
Ser el capitán de los Pumas fue mi logro deportivo más grande. Fue como pasar al último nivel de un jueguito complicado.

> ¿A DÓNDE TE GUSTARÍA ESCAPARTE?
A Los Ángeles. Me encanta esa ciudad, ¡los barrios, los restaurantes, sus bares!

> ¿CUÁL FUE EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE JUGASTE Y CUÁL ES EL ÚLTIMO?
Jugué mucho de chico a los fichines, pero también en mi casa. El primer juego fue el *Battle City* (Family Game) y ya más de grande y hasta hace aproximadamente dos años jugaba mucho a juegos de aventura. El último que jugué fue *Far Cry 4* (de la Play 3).

"SER EL CAPITÁN DE LOS PUMAS FUE MI LOGRO DEPORTIVO MÁS GRANDE. FUE COMO PASAR AL ÚLTIMO NIVEL DE UN JUEGUITO COMPLICADO".

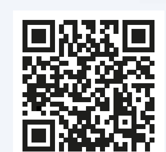
MINIBÍO

AGUSTÍN CREEVY ES EL ACTUAL CAPITÁN DEL SELECCIONADO DE RUGBY NACIONAL (LOS PUMAS). NACIDO EN 1985, ORIUNDO DE LA CIUDAD DE LA PLATA Y FORMADO EN EL CLUB SAN LUIS. SE DESEMPEÑA COMO JUGADOR PROFESIONAL DESDE SUS 20 AÑOS, JUGÓ EN BIARRITZ OLYMPIQUE (FRANCIA), CLERMONT AUVERGNE (FRANCIA), WORCESTER WARRIORS (INGLATERRA) Y ACTUALMENTE EN EL PRIMER EQUIPO ARGENTINO PROFESIONAL DE RUGBY, JAGUARES.



ALGUNAS COSAS PASAN DE MODA Y OTRAS PASAN A SER POLÉMICAS. IGUALMENTE LAS RECORDAMOS CON CARIÑO.

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO .JPG GENTILEZA HERNÁN PAZ



¡ESCANEATE EL CÓDIGO QR Y NO TE QUEDES CON LAS GANAS DE ESCUCHARLO!



JAIMITO SEA TU NOMBRE

Jaimito es universal, todos tenemos uno adentro. En diferentes culturas existe el mismo personaje pero con otros nombres, como Joãozinho en Brasil, Toto en Francia o Pierino en Italia. Nuestro pícaro Jaimito, curiosamente, en este llavero tiene una voz adulta –en el imaginario siempre fue un niño travieso–, que dice palabrotas como "forro" y "andá a cagar", pero también unas más leves como "goma" y "¡no jodás!", aunque el tono en que las lanza es digno de un bardero de ley. Intimida. Ayer nos reíamos con este tipo de humor, hoy puede que sea un poco polémico si le regalan esto a tu hijo, ¿no?

